Ett äventyr för Drakar & Demoner

DIMÖN

UTKANTE - En hel by med invånare



Drakar & Demoner

DIMÖN



Äventyrets författare: ROGER UNDHAGEN
Redigering och utveckling: JOHAN ARVE, FREDRIK MALMBERG, MIKAEL KUNIHOLM, LARS-ÅKE THOR
Illustrationer: NILS GULLIKSSON
Produktion: KLAS BERNDAL

Förord till spelledaren

DIMÖNS HEMLIGHET är ett äventyr som SL kan göra mycket av. Vi har bifogat en liten by med innevånare och kartor i andra hälften av häftet. Byn heter Utkante och där kan du låta dina spelare starta spelet. När deras äventyrare sedan flyttar mellan byn och Dimön använder du dig av slumptabellerna för att se om oförutsedda möten sker, och sedan använder du tabellerna än en gång när spelarna skall tillbaka till Utkante från Dimön.

Givetvis kan du använda dig av Utkante i andra sammanhang. En bra sak kan vara att låta spelarnas äventyrare ha vuxit upp i byn, eller de kanske kommer till byn i ett helt annat sammanhang än i lösandet av gåtorna kring Dimön. Det är ganska enkelt för dig att bygga ut Utkante till ett helt äventyr för sig själv.

Dimön är ett äventyr för en liten grupp duktiga spelare eller en större oerfaren grupp. Deras rollpersoner bör ha ett yrke bakom sig eller vara jämförbart erfarna. Dessutom bör minst en av dem vara magiker.

Äventyret ställer ganska stora krav på SL trots att det inte är särskilt stort. Däremot är det omfattande på grund av att det finns en mängd olika faktorer och variabler som du måste ta hänsyn till, styra och påverka. Dessa variabler består i huvudsak av olika SLP (Spelledarens Personer) och/eller andra varelser som SL måste sköta. Det hjälper att tänka på att spelarna inte rör sig i ett låst rum – tvärtom är äventyrets geografiska gränser öppna och många andra äventyrare/varelser lever i världen.

Dimöns hemlighet

När äventyret börjar befinner sig spelarna i Utkante, en liten by långt borta från ära och redlighet. Spelarna kom hit strax före skymningen och har hyrt ett rum över natten. Nu sitter de i matsalen och äter middag. När de börjat med varmrätten öppnas dörren och tre dvärgar kommer in. De är upphetsade och börjar genast berätta om sina upplevelser med hög röst. En av dom, en rund karl med stort skägg och livliga ögon börjar:

– *"För två dar sedan när vi passerade spegelsjön hände något underligt. Först färgades hela himlen av ett rött sken som verkade komma från sjöns mitt. Sen löstes dimmorna upp och en ö blev synlig. På öns norra ände reste sig ett enormt torn och på toppen fanns en fruktansvärt hög varelse, flera dvärglängder hög, som slickades av eldtungor. När den vrålade skakade jorden. Sen blixtrade det till i ett rött sken som gjorde ont.*

– *Och sen,* frågar en av byborna.

– *Vi brydde oss inte om att stanna kvar. Vi var inte intresserade av vilket helvete den varelsen kom ifrån och ville inte heller få reda på det. Det kan andra dårar syssla med."* Med de orden byter dvärgarna ämne.

Om spelarna vill ha mer information från dvärgarna kommer de att visa att de inte vill tala mer om den här ön.

Senare kommer en av byborna (hans hamn är Sirter) att slå sig ner vid spelarna bord.

Han är ca 45 år och trasigt klädd. Om spelarna inte vill veta av honom blir han desperat och lovar att göra dem rika bara de lyssnar på honom. Han erbjuder sig att sälja en karta över ön. Slår spelarna ett övertalningskast berättar han följande:

– *"Förr i tiden berättades att ön alltid varit ett tillhåll för onda magiker. Dessa sägs ha försökt skaffa sig makt med hjälp av frammanade demoner. Magikerna bor på en ö i mitten av sjön. Det ska visst finnas en enorm skatt som samlats ihop av en ryktbar trollkarl för 300 år sedan och min farbror dog efter ett misslyckat försök att hitta skatten. På hans kropp fann man en karta över ön"* säger Sirter och tar fram en bränd karta.

Sirter är mycket ivrig att bli hörd. Han är **inte** pålitlig. Om spelarna är intresserade berättar han mer, det mesta lögn. Kartan är gammal men faktiskt äkta.

PRUTA. Sirter vill ha 20 gm för skattkartan men kommer att acceptera 15 gm om spelarna klarar ett övertalningskast (ett kast är tillåtet och inte fler). Om kastet blir 10 eller mindre säljer han det för 12 gm. Oavsett vilket pris han säljer det för kommer han att klaga över hur de utnyttjar en gammal mans nöd.

VÅLD. Försöker spelarna ta kartan med våld utbryter ett allmänt bråk där varje spelare tar 1T4 i skada. När bråket (utan vapen) är över har Sirter försvunnit med kartan. Om de försöker ta tillbaka pengarna innan han lämnat lokalen blir resultatet detsamma med den lilla skillnaden att det är pengarna som försvunnit. Tillåts Sirter att lämna lokalen försvinner han spårlöst (försök att spåra eller lyssna leder till en resultatlös jakt i skogen).

MEDHJÄLPARE. I värdshuset finns två andra resenärer som kan tänkas följa med på äventyret (om de erbjuds lika delar av bytet och spelarna slår ett övertalningskast). De kommer inte att offra sig för spelarnas skull men är annars lika lojala mot spelarna som spelarna är mot dem.

JORE

STY-18 FYS-17 STO-16 INT-9 PSY-5 SMI-10 KAR-12

Färdigheter: Gömma sig 60%, Simma 70%, Första Hjälpen 50%, Rida 50%, Näve 50%, Dolk 35%, Bredsvärd 25%, Kort Båge 45%.

Bepansring: Läder + Tyg (3p).

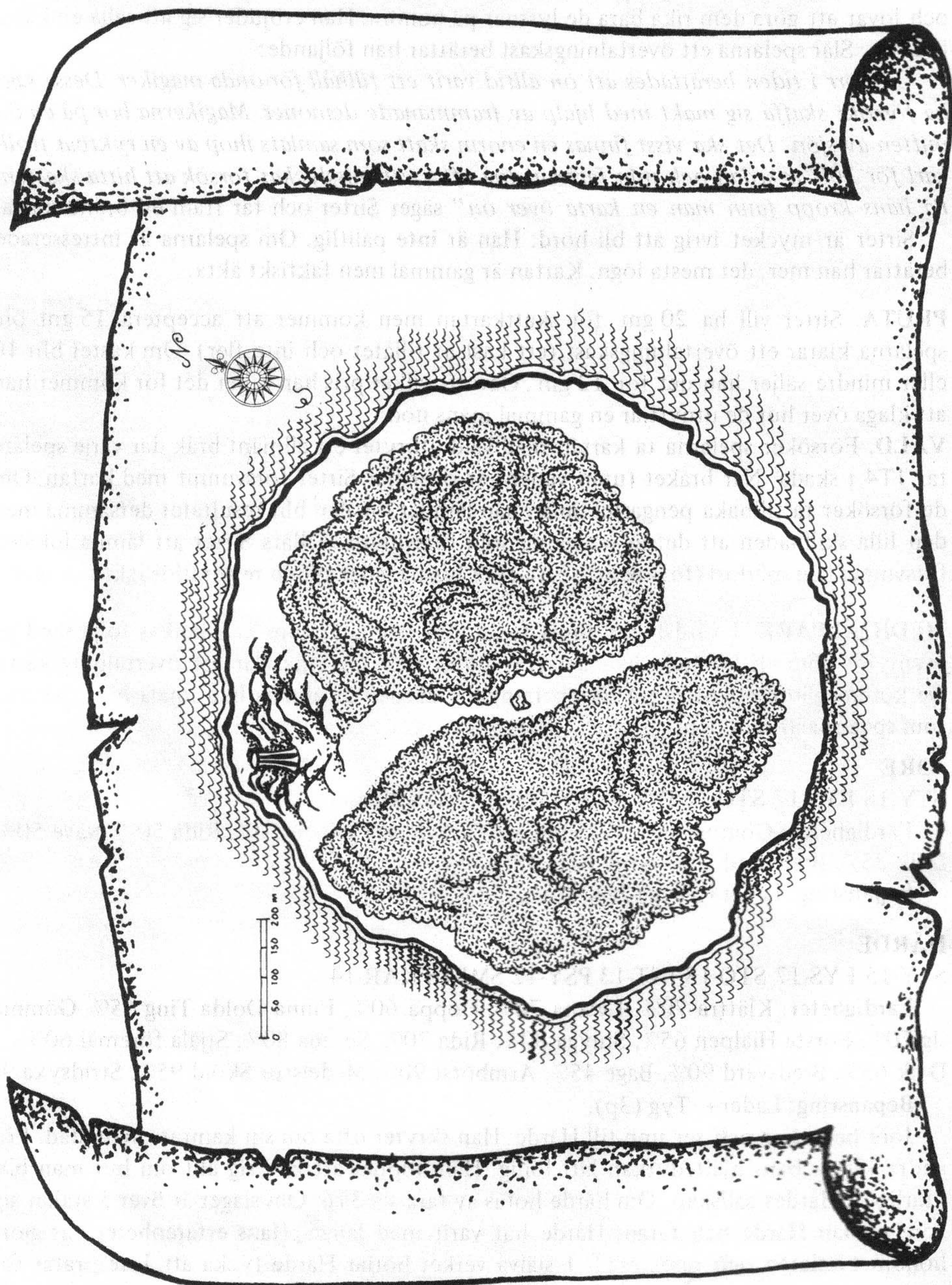
HÅRDE

STY-15 FYS-17 STO-18 INT-13 PSY-12 SMI-16 KAR-14

Färdigheter: Klättra 70%, Lyssna 70%, Hoppa 60%, Finna Dolda Ting 65%, Gömma sig 70%, Första Hjälpen 65%, Smyga 80%, Rida 70%, Simma 80%, Stjäla föremål 60%, Dolk 65%, Bredsvärd 90%, Båge 45%, Armborst 90%, Medelstor Sköld 95%, Stridsyxa 90%.

Bepansring: Läder + Tyg (3p).

Jore beundrar och ser upp till Hårde. Han skryter ofta om sin kamrats hjältedåd. För andra verkar hans hjältedyrkan lätt löjlig. Han hoppas att lära sig allt om hur man blir "farlig" i Hårdes sällskap. Om hårde hotas av fara slå 3T6. Om slaget är över 5 ställer sig Jore mellan Hårde och faran. Hårde har varit med länge. Hans erfarenheter har gjort honom tystlåten och reserverad. I själva verket börjar Hårde tycka att Jore pratar för mycket. Han kommer att hjälpa Jore i en nödsituation men inte att offra sig för honom. Om Jore skulle dö kommer han att få ett dåligt samvete gentemot Jore's far Vagn.


0 50 100 150 200 m

Slumpmässiga händelser

Under färden till Dimön (ca 2 dagar) slår SL 1T100 för slumpmässiga händelser. Resultatet läses av på tabellen. Vissa resultat är noggrannare beskrivna i texten under tabellen. Slå på tabellen två gånger per dygn. Ett D framför resultatet betyder att det inträffar någon gång under dagen (upp till SL) och ett N betyder att händelsen inträffar under natten.

01–12	Regn de närmaste 6 timmarna.
13–15	15 minuters åska.
16–55	Inget anmärkningsvärt. Prassel i snåren etc.
56–57	Slå Finna Dolda Ting. Ett lyckat kast innebär att spelarna får syn på en fågel Rock högt upp i luften. Lägg till 1 till PSY permanent.
58–65	En hare springer över stigen följd av en varg.
66–70	N. Vargtjut hörs på långt håll. De närmar sig i fem minuter för att sedan avlägsna sig.
71–80	D. Spelarna möter en Köpman och/eller Rövare. Se nedan.
81–85	D. Spelarna möter en trollfamilj. Se nedan.
86–90	D. Spelarna möter en grupp tungt beväpnade ryttare. Se nedan.
91–94	D. Spelarna möter 4T6+40 Svartalfer. Se nedan.
95–98	D. Skogsrået. Se nedan.
99–00	Spelarna möter 1T6+10 alver. Se nedan.



KÖPMANNEN OCH RÖVARNA

Slå 1 T10. Vid ett resultat av 1–3 möter spelarna en köpman med livvakter. 4–6 innebär att rövare kommer. 7–10 så bevittnar spelarna attacken (nedan). Köpmannen heter Vom k'Jiv och är 47 år. Han är duktig och hederlig och under 11 månader varje år reser han runt på en nandelsresa. Just nu är han på väg efter att ha betalt ett lån till den välkända bankirfirman Regli i södra Brabant. k'Jiv är skärpt och van att få sin vilja fram i förhandlingar. Han är alltid villig att belöna en tjänst med en gentjänst. Han har vin med för att sälja till Jarl Egil som inte bara betalar dyrt utan också betraktar Vom som sin skyddsling.

VOM K'JIV

STY-12 FYS-13 STO-13 INT-16 PSY-12 SMI-9 KAR-14

Vapen	Att%	Par%	Skada
Dolk	65	40	T4+1
Lätt Armborst	50	–	2T4+2
Handyxa	45	35	T6+2

En börs med 13 gt. 10 skäktor (armborstpilar). Han har Läderpansar.

LIVVAKT 1 (Rese Rass)

STY-13 FYS-12 STO-12 INT-8 PSY-11 SMI-12 KAR-10

Vapen	Att%	Par%	Skada
Lans	75	0	1T10
Bredsvärd	75	50	1T8+1
Stor Sköld	–	50	

Fjällpansar + Läder (7p). Rass rider ens tridshäst. Färdigheter: Rida 65%.

LIVVAKT 2 (Gerber Svarte)

STY-11 FYS-10 STO-10 INT-9 PSY-10 SMI-13 KAR-12

Vapen	Att%	Par%	Skada
Kort Båge	80	–	T6+1
Stridsklubba	30	25	1T8
Stor Sköld	–	50	

12 pilar, 2 sm, 3 km. Färdigheter: Rida 50% Skyddspansar: Ringbrynja+ Tyg(5p).

Livvakterna är två bröder som svurit att försvara Voms intressen till sista blodsdroppen. De har länge levt som livvakter och är nöjda med det. Båda hatar troll och om någon av spelarna är troll kommer de att vara mycket misstänksamma.

Vom k'Jiv sitter på en vagn dragen av två oxar. I vagnen finns 1 säck vete, 2 tunnor utsmugglat vin från Kejsardömet, 3 rullar sammet och 200 gm.

RÖVARNA

Svartalferna väntar på Vom k'Jiv. De fick syn på honom för sex timmar sedan och har marscherat i förväg för att lägga sig i bakhåll för karavanen.

Vid ett resultat av 7–10 på T10 händer följande. Spelarna bevittnar "attacken". Du som SL berättar vad som händer till dess spelarna ingriper. På cirka 30 m håll ser spelarna en karavan korsa en bäck vid ett vadställe. Den består av en vagn och två ryttare. Plötsligt stannar vagnen medans två armborstskäktor kommer farande från vänster. Pilen träffar den bakre ryttaren som vacklar till i sadeln. Den andra missar sitt mål som drar upp ett bredsvärd. Kusken (som är dyrbart klädd) drar upp en pilbåge. Innan någon av dem hinner reagera blir de attackerade av 4 svartalfer som kommer från skogen.

Här kan SL göra en paus i berättelsen under någon sekund så att spelarna kan reagera. Gör de inte det får du fortsätta berätta men köpmannens sida bör vinna. En av livvakterna kan lämpligtvis vara förgrymmad på spelarna för att de inte ingrep tidigare (eller alls) eller om de gjorde gott ifrån sig kanske köpmannen lämnar ett brev till Jarl Egil med spelarna. Svartalferna försöker fly.

	STO	INT	FYS	SMI	PSY	Rustn.	Vapen	Att%	Par%	Skada
Begev	12	11	12	8	9	Läder	T. Armborst	35	–	2T6+2
Röööz	9	12	9	17	8	Läder	T. Armborst	40	–	2T6+2
Erk	8	9	8	10	16	Tyg	Dubbelyxa	35	40	2T10+2
Dojdoj	7	16	7	12	11	Läder	Trästav	45	40	1T8

TROLLFAMILJEN

Spelarna färdas på en kilometer lång öppen mark med buskig terräng. En trollfamilj och deras följe har gömt sig i några buskar men reser sig upp när spelarna närmar sig. Trollen är på flykt undan en armé av dvärgar som utplånat resten av deras stam och de är misstänksamma fast de inte vill skaffa sig fler fiender. De är beredda att betala för att spelarna ska hålla sig tysta. Familjen består av 3 Trollmän, en Trollkvinna med 4 Trollbarn och de följs av 3 svartalfer. De kommer inte att anfalla spelarna fast de är väldigt misstänksamma mot dem. En av Trollen är magiker och de övriga har cirka 50–70% chans med sina vapen. Om de trots allt måste försvara sig får SL slå upp grundvärden för dem. De har totalt ca 45 sm.

TUNGT BEVÄPNADE RYTTARE

3 ryttare och 4 hästar. De är överlägsna, arroganta (störiga) män som kommer att förhöra spelarna om vart de är på väg, vilka avsikter de har och om de sett några andra främlingar. De låter ungefär så här: "– Ni där! Kom hit! Har ni sett några troll på sistone?" Om någon av sällskapet är troll och den som svarar missar ett övertalningskast blir de misstänksamma. De försöker tvinga ur spelarna sanningen med alla medel, men drar sig för våld om de tror sig kunna få veta sanningen på annat sätt. De talar inte om sina namn.

	STO	INT	FYS	SMI	PSY	Vapen%	Övrigt (Att/Par%)
Ryttare 1	13	12	13	15	14	k. Spjut 60	Stor sköld, Slagsvärd 80
Ryttare 2	12	9	12	12	13	k. Spjut 75	Medelstor sköld, Slagsvärd 75
Ryttare 3	13	10	13	14	12	k. Spjut 50	Medelstor sköld, Slagsvärd 70

Samtliga bär metallbrynjor. Ryttare 1 har en bältesbörs med 6 km, 2 sm och 1gm. De andra två har vardera 11 km. Svärden är fastgjorda vid sadlarna.

EN TRUPP SVARTALFER

4T6 + 40 st Svartalfer marscherar förbi i hög takt. De ser trötta ut och några bär på bandage efter skador. De upptäcker inte spelarna. Skulle de bli attackerade kommer de att utplåna spelarnas trupp. När svartalferna marscherar förbi faller en av dem omkull. Hans kropp plundras av kamraterna som slåss om hans ägodelar. Ytterligare en svartalf ligger död när dammet lagt sig.

SKOGSRÅET

Spelarna möter en vacker kvinna (KAR 16) som är praktiskt taget naken. Hon visar sig med jämna mellanrum (3 minuter) tills någon försöker följa efter (ett frivilligt val). Om ingen följer henne tröttnar hon och försvinner men om någon faller för lockelsen drar hon sig undan och lockar offret efter sig. Till slut är han helt vilse och hittar ingenstans utan svälter ihjäl. Om någon kan SKINGRA eller frammana en 3:e gradens SALAMANDER drivs hon bort. Ingen kan hinna ifatt skogsrået.

ALVERNA

Plötsligt märker gruppen att de är omringade av T6 + 10 alver. De kommer att fråga spelarna om de sett några svartalfer. Alverna förföljer en grupp plundrande svartalfer som flytt undan efter en misslyckad plundring. Alverna är unga och hämndlystna. De gör ingen längre paus och deras uppträdande visar att de varken behöver eller vill ha hjälp av ”storfötter”.

Sanningen om Dimön

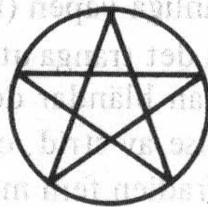
Ön har under de senaste fyrahundra åren varit ett tillhåll för maktlystna magiker. Ön lämpar sig utmärkt för att kalla på utomjordiska väsen som demoner eller elementarer, eftersom den är insvept i en tjock dimma som aldrig lättar. Ön är dessutom ett centrum för magisk kraft, som gör det lättare att arbeta med magi. Detta gäller alla som kommer till ön, inklusive spelarnas karaktärer. Alla besvärjelser är 1 poäng billigare (minimikostnad 1 poäng) dvs 1:a och 2:a gradens besvärjelser kostar ett poäng, 3:e gradens besvärjelse kostar 2 poäng osv. Så länge som man är kvar på ön återfår man dessutom KRA dubbelt så snabbt.

Sith var öns siste herre. "Var" eftersom han omkom för två dagar sedan tillsammans med sin lärling Verkon när de försökte kalla på Lucifer (en dödens demon). Sith sökte svaret på frågan om hur han kunde få evigt liv, men Lucifer blev rasande över frågans hädiska natur och vägrade svara. I stället dräpte han Sith och Verkon.

SJÄLVA DIMÖN

Ön ligger i mitten av Spegelsjön. Det är cirka 3 kilometer ut till den. Ön är insvept i en dimma som blöter ned alla kläder och nedsätter synräckvidden till ca 35 m. I mitten av ön ligger en sjö, den sjö under vilken Sith hade sitt underjordiska komplex. Sjön är omgiven av två täta skogsområden med mycket tät undervegetation. Det finns inget djurliv och det är alldeles tyst.

Öns norra ände består av steniga kullar utan vare sig träd, buskar eller gräs. Från bottnen av en liten dalsänka reser sig ett 20 m högt torn. Det är byggt i vit marmor med fem ben som sprider ut sig i toppen för att hålla den 6 m breda, cirkelrunda plattformen. Lyckas man ta sig upp på plattformen möter man en inte alltför angenäm syn. Fem offeraltare med uthuggna rännilar toppar de fem spetsarna på det uthuggna pentagrammet. Rester av offrade människor pryder altarna och man kan se hur deras blod har runnit längs rännilarna för att fylla pentagrammet. Två förkolnade kroppar ligger i mitten av pentagrammet (Sith och Verkon).



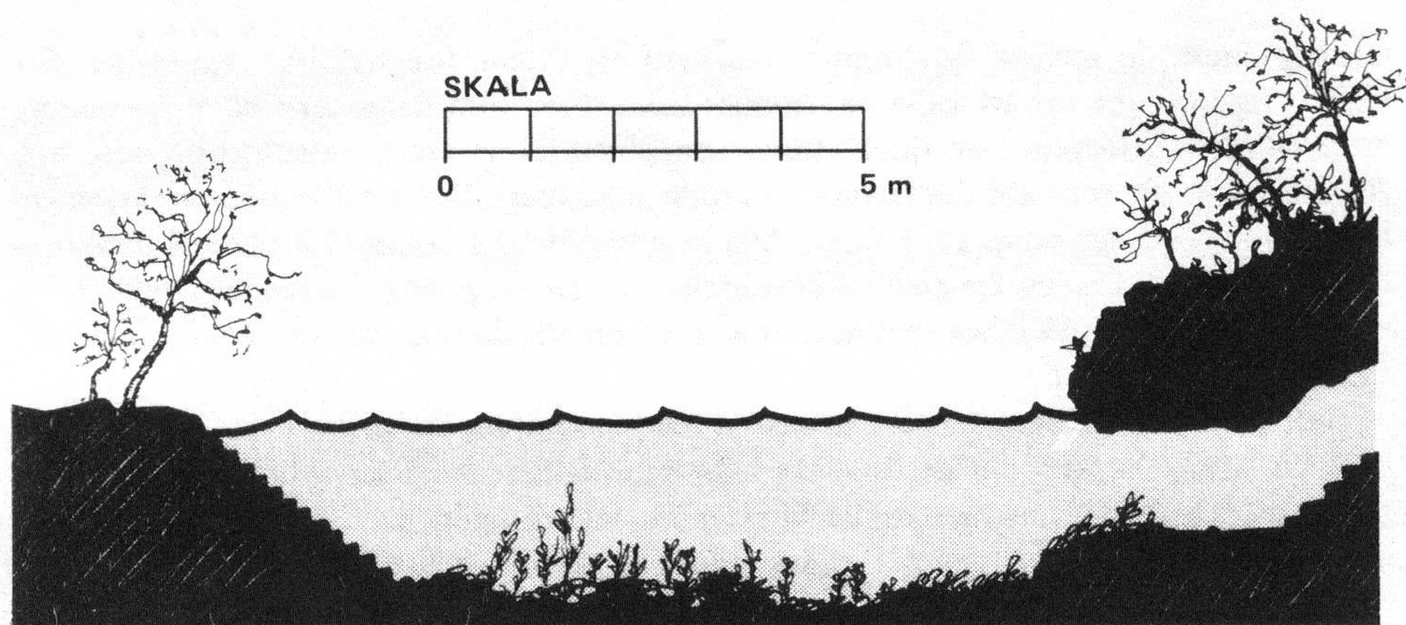
Detta är ett pentagram

Om spelarna lyckas med ett FINNA DOLDA TING-kast hittar de en medaljong på Verkons kropp (värdelös). Medaljongen bär orden Skelett, Skelett vid väggen där – stanna där ni är. Orden syns bara om man hettar upp medaljongen.

Sjön i mitten av ön består av kristallklart regnvatten så det bör gå ganska bra att se trappnedgången vid dess norra ände. (Dvs utan att behöva slå Finna Dolda Ting) Vattnet är ca + 15°C nu om våren. Det finns en del småfisk i sjön som lever av de stora sjöväxterna som sträcker sig upp från botten.

De slingrande sjöväxterna gör det svårt att röra sig i vattnet. Bästa sättet att ta sig till

grottmynningen under ytan är att ta av sig alla kläder och hoppa i vid södra änden. Eventuell utrustning kan man ta med sig i ett knyte.



Allmänt om underjordskomplexet

Hela första nivån består av naturliga sprickor i berget som sedan bearbetats för att göra det möjligt att ta sig fram. Andra nivån däremot är helt och hållet magikernas verk. Som SL måste du ha ett par saker i tankarna hela tiden, och det är viktigt att du inte glömmer dem:

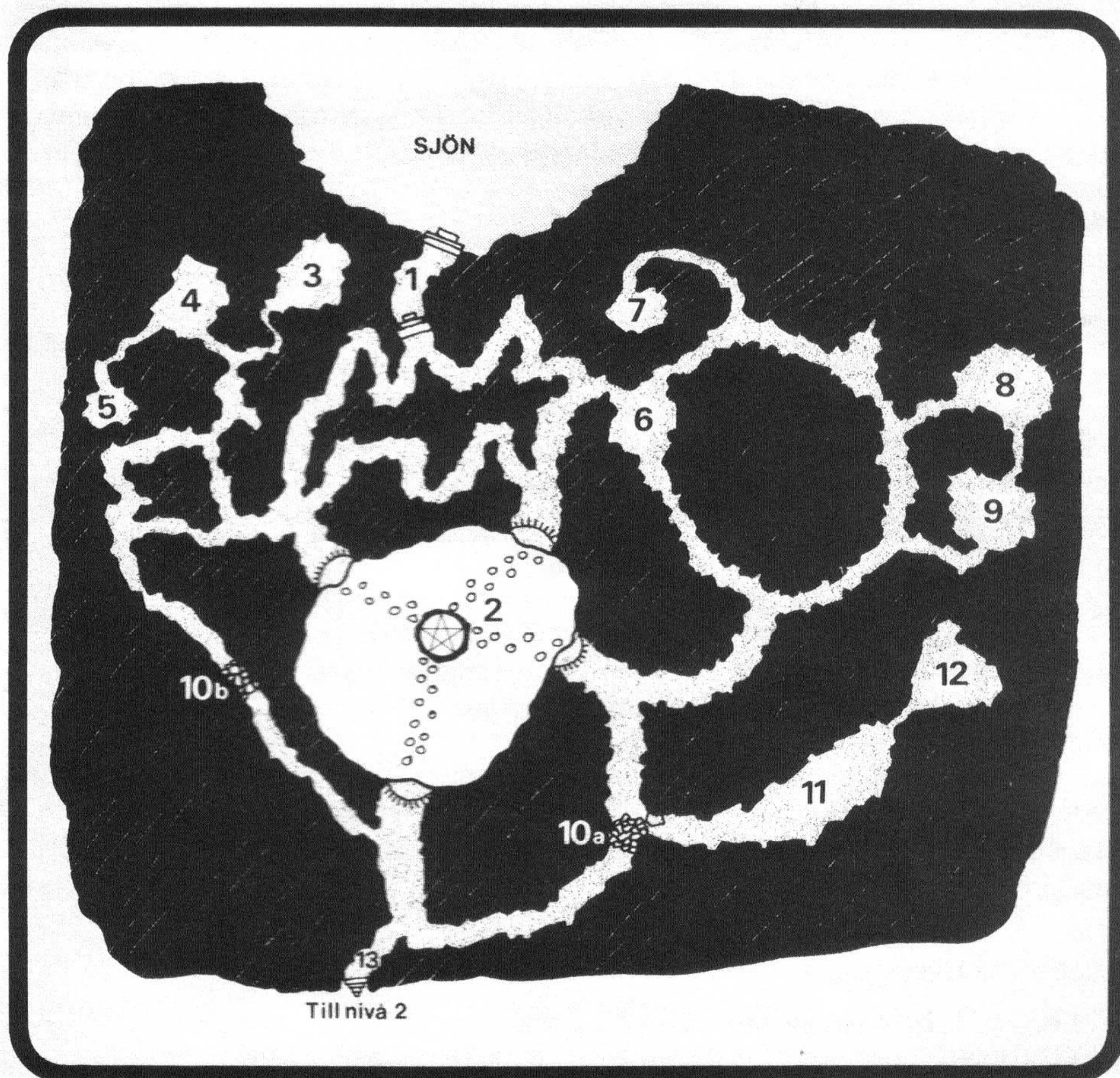
a. Facklor som har blivit våta är svåra att tända, och börjar de brinna så sprider de en svart sotig rök.
b. Att de flesta gångarna endast är en meter breda, vilket gör att karaktärerna måste gå på ett led. Se till att spelarna säger vem som går först etc.
c. Det är praktiskt taget omöjligt att använda tvåhandsvapen i gångarna (förutom stickvapen typ spjut) och vanliga vapen (utom dolkar, kortsvärd och dylikt) reducerar sin träffchans med 10% pga det trånga utrymmet. Till stickvapen räknas också skjutvapen.
d. Den som bär på ljuskällan bländar de som går bakom honom/henne. Dessutom är en hand upptagen i händelse av strid, och släpps ljuskällan blir det kolsvart. En fackla lyser upp en cirkel med radien fem meter.
e. Tag aldrig något för givet. Låt spelarna noga förklara hur de beter sig.

Med dessa saker i minnet vandrar vi vidare. Alla rummen i underjordskomplexet är beskrivna på följande sätt:

ÖVERBLICK: Rummets mått i meter (längd x bredd x höjd) och en beskrivning i stora drag av området.

DOLDA TING: Saker som inte märks vid första anblicken och speciella detaljer eller egenskaper. Det står en siffra vid Dolda Ting. Om värdet är positivt läggs det till spelarnas kast (Svårare att Finna Dolt) och om det är negativt dras det ifrån kastet (lättare att finna dolt).

SKATTER: Värdeförmål.
BESTAR: Eventuella invånare i rummet och deras uppförande gentemot inkräktare.
SL: Information och tips för spelledaren.



1. INGÅNGEN

ÖVERBLICK: En sjögräsbevuxen trappa leder in i en naturlig spricka i berget (4 x 1,5 x 2 m).
DOLDA TING: Inga.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Tar sig äventyrarna förbi trappan och fortsätter in i berget när de finner ännu en trappa. Väl ovanför denna trappa kan äventyrarna äntligen andas för här når vattnet dem bara över fötterna.

2. DEMONKAMMAREN

ÖVERBLICK: En naturlig grotta (10 x 8 x 6 m) med tunga dimmor svävande ovanför det blåsvarta vattnet ger tillsammans med den totala tystnaden (förutom ett svagt droppande ljud från söder) en kuslig känsla av okända faror.
DOLDA TING: + 30. Sjön är 20 m djup och iskall vilket gör att stenarna är enda vägen för att kunna komma över. I mitten av rummet står, dold av dimman, en demon. Han är bunden vid den stora (2 x 2 m) stenen på vilken ett pentagram är inristat. Han kommer att attackera alla som försöker sätta sin fot på stenen. (Det är 25% chans att ingen ser honom och att han kan överrumpla offret).
BESTAR:

AKRAE – Demon
STY-24 INT-15 FYS-16 STO-24 PSY-23 SMI-16

Attack	%	Skada
Klor	65	T8+6
Bett	60	T6+2

Pansar: 2 poängs hud. Förflyttning. Ingen, han får inte lämna pentagrammet. Förmågor: Som i grundreglerna plus besvärjelserna VARSEBLIVNING och KONTROLLERA PERSON med 70% förmåga. Beskrivning: Akrae har mänsklig skepnad men med krabbhuvud och krabbklor. Han diskuterar inte - han slåss.
SKATTER: Inga.
SL: På grund av dimman är det 15% risk per stridsrund för varje tänd fackla att den slocknar. Låt spelarna slå under SMI x 5%, och om de misslyckas halkar de på en sten och faller i det iskalla vattnet. Ingen människa överlever längre än två minuter i det iskalla vattnet.

3. GROTTRUM

ÖVERBLICK: Ett tomt grottrum (3 x 2 x 2 m).
DOLDA TING: Inga.
BESTAR: Inga.
SKATTER: Inga.
SL: Slå lite med tärningarna för att hålla spelarna på spänn.

4. GROTTRUM

ÖVERBLICK: Ett tomt grottrum (2 x 3 x 2 m). En smal gång leder iväg från södra väggen.
DOLDA TING: Inga.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Inget speciellt.

5. SPÖKRUMMET

ÖVERBLICK: Ett litet rum (2 x 2 x 2 m). På grottgolvet ligger det ett mänskligt skelett med sönderriven kedjebrynja.
DOLDA TING: -10. Söker äventyrarna igenom skelettet finner de ett rostigt bredsvärd med ålderdomligt utseende, tre silverpenningar och en medaljong med kedja. Medaljongen är i guld (värd 3 guldmynt) och har formen av ett pentagram.
SKATTER: Inga förutom pengarna och medaljongen.
BESTAR: Cadals spöke. Spöket kommer att framträda så fort någon rör skelettet och berätta följande:

”Mitt namn är Cadal och jag var en gång en skicklig krigare. Mitt sista äventyr gällde att dräpa den ondskefulla magikern Sith och rädda min älskade Tuviol ur hans grymma händer. Men jag misslyckades. Redan i dimrummet mötte jag min bane – Akrae, dödsdemonen. Inte förrän han är död kan jag få vila. Därför ber jag er att ta medaljongen och ge den till er bäste kämpe. Den kommer att skydda honom mot magi och den skimrar i ljusblått när fara närmar sig. Detta är min sista önskan”.

Cadal – Spöke INT-16 PSY-20 STO-13 SMI-23

Attacker: Spöket anfaller enligt reglerna. Spöket anfaller endast om spelarna inte går med på hans sista önskan, och då bara tills någon svimmar. Om spelarna går med på hans önskan upplöses spöket.

SL: Berätta spökets historia med inlevelse. Medaljongens kraft härrör sig från Cadals förbannelse. Den upphör att verka om spelarna bryter mot Cadals vilja. Utanför Dimön får den inte tillbaka kraftpoäng själv utan detta måste tillföras av spelaren på vanligt sätt. Medaljongen innehåller följande besvärjelse som utlösas vid behov: 2:a gradens ANTIMAGI. Den har en PSY av 17.

6. TREVÄGSRUMMET

ÖVERBLICK: Naturlig grotta (2 x 3 x 2 m) med två gångar som leder vidare åt nordost och sydost.
DOLDA TING: + 10. På östra väggen finns en svårläst skrift ditritad med svartkol. Texten lyder: Se upp för trollet, han är fa...
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Texten skrevs av Alaric (se nr 7) under hans flykt undan trollet (se nr 11).

7. GRAVEN

ÖVERBLICK: En naturligt, nästan cirkelrund, formad grotta (2 x 2 x 2 m). I mitten av grottan är ett ruttet gammalt träkors rest, fäst mellan ett par runda stenar.
DOLDA TING: - 30. Under stenarna ligger resterna av Alarics skelett och fem Guldmynt.
SKATTER: Inga förutom de fem guldmynten.
BESTAR: Inga.
SL: Alaric ledde ett gäng äventyrare som för några år sedan försökte döda Sith och hans demoner. De lyckades dock inte, och Alaric, deras ledare, brändes för att kunna begravas.

8. OKVIRS MATFÖRRÅD

ÖVERBLICK: Ett grottrum (4 x 1,5 x 2 m) fyllt av en massa bråte staplade i högar. Stanken här inne är nästan outhärdlig.
DOLDA TING: Bråten består av olika kroppar tillhörande människor, harar, fåglar m m liggande i stora säcker (6 st) staplade mot södra väggens gång in till nr 9.
BESTAR: Två stora ormar ligger inringlade bland säckarna, beredda att anfalla alla som rör Okvirs mat:

Orm 1.
STO-5 FYS-5 INT-1 SMI-14 PSY-5

Vapen	%	Skada
Bett	60	T6-1

Pansar: 2 poängs skinn

Orm 2.
STO-3 FYS-5 INT-2 SMI-17 PSY-18

Vapen	%	Skada
Bett	70	T6

Pansar: 2 poängs skinn

Om någon blir huggen av ormarna så kommer denne att somna in inom en minut och därefter sova i tolv timmar. Det är omöjligt att väcka personen ifråga utan hjälp av magi eller motgift.
SKATTER: Inga.
SL: Låt spelarna slå sin PSYx5. De som misslyckas kräks och mår illa (-5 på alla färdigheter inklusive vapen). Okvir är ett gammalt troll (se nr 11).

9. OKVIRS VAPENRUM

ÖVERBLICK: Ett grottrum (3 x 4 x 2 m) fyllt med allehanda vapen och rustningar.
DOLDA TING: Här finns alla typer av vapen och rustningar, dock totalt sönderrostade eller på annat sätt oanvändbara. En gång leder iväg ifrån södra väggen.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Här har Okvir samlat alla de vapen och rustningar han tagit från de inkräktare han dödat.

10. STENRASEN

ÖVERBLICK: Grottgången tar här slut. Ett ras har blockerat hela gången.
DOLDA TING: + 30. Bakom det stora stenblocket (svårighetsgrad 15) leder en gång in till Okvirs hem.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Det tar en karaktär en vecka att gräva sig igenom raset och för varje extra karaktär går det två dagar snabbare, om man antar att de jobbar tolv timmar per dygn. (Det tar dock minst fyra dagar att ta sig igenom). Om man försöker flytta på det stora stenblocket kommer Okvir att störas i sin sömn och gör sig beredd att möta äventyrarna (se nr 11).
ÖVERBLICK: Grottgången blockeras här av ett massivt stenras.
DOLDA TING: Inga (förutom att gången fortsätter på andra sidan raset).
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Raset har arrangerats av Sith för att tvinga alla inkräktare till att gå igenom demonkammaren för att där möta Akrae – dödens demon.

11. OKVIRS GROTTHEM

ÖVERBLICK: En naturlig grotta (8 x 1,5 x 3 m), beklädd med skinnfällar på väggarna.



Längs södra väggen är fällar lagda som soffa eller bädd. Vid norra väggen är säckar och trälådor staplade.

BESTAR: Normalt ligger Okvir och sover bland skinnen, men blir han väckt (han sover väldigt lätt) så kommer han att ta sin stora klubba och ställa sig på platsen utmärkt med ett kryss, för att ge den som vågar sig in en ordentlig omgång. I säckarna och trälådorna finns det: bröd, vin, ost, olivolja, elddon, vattenläglar (3 st), en spegel, två facklor och en hammare. På östra väggen hänger en björnfäll för att täcka ingången till Okvirs skattgömma.

OKVIR – grottroll
STO-18 STY-17 INT-9 SMI-14 PSY-7

Vapen	%	Skada
Stor Träklubba	85%	2T8+1T4 (styrkebonus)

Pansar: 3 poängs hårdvaxat läder.
Färdigheter: som i grundreglerna.
Okvir är 65 år gammal och mycket vresig. Han tänker inte slösa en massa tid på att svara på en massa frågor. Har han möjlighet att överraska och göra slut på inkräktare tvekar han inte. Endast om de är fler än fem kommer han att vara villig att diskutera en fredlig lösning.
SL: Okvir har Siths tillåtelse att vistas bland grottorna om han gör mos av eventuella inkräktare. I gengäld ger Sith honom mat och dryck. Dessutom får han behålla alla mynt och juveler han hittar. Han har inte tillåtelse att beträda demonkammaren.

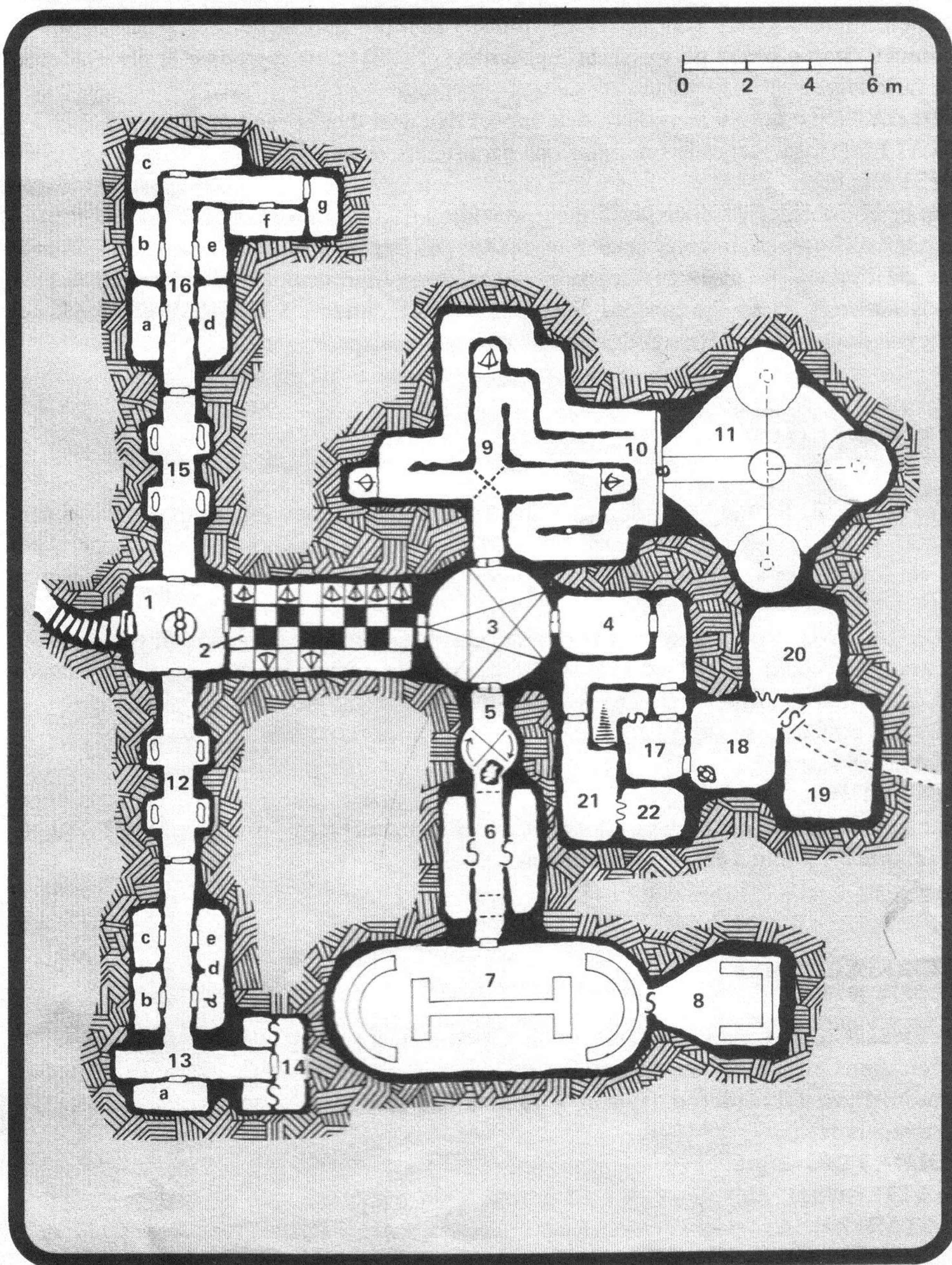
12. SKATTGÖMMA

ÖVERBLICK: Grottrummet (3 x 3 x 2 m) innehåller inget annat än en stor säck.
DOLDA TING: Säcken innehåller Okvirs alla skatter.
SKATTER: Ja. Säcken innehåller: 2356 sm, 43 gm, 3 blå stenar (värde ca 2 gm st), en silverdolk (värd ca 50 sm) samt en stor röd sten (värd ca 25 sm).
BESTAR: Inga.
SL: Okvir får aldrig behålla de riktiga skatterna (t ex magiska ringar och svärd), för de har Sith tagit hand om för eget bruk.

13. NEDGÅNGEN

ÖVERBLICK: En trappa uthuggen ur berget leder ned. Vid trappans slut finns en dörr av metall (koppar) på vilken det är ett pentagram inlagt.
DOLDA TING: Alla de som försöker öppna eller på annat sätt vidrör dörren utan att först ha dragit med ett finger i pentagrammet blir utsatta för en 2:a gradens ENERGISTRÅLE. Dörren glider upp om man drar med ett finger i pentagrammet. Dörren är annars helt slät.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.

SL: Dörren är gjord av Siths föregångare. Dörren har en PSY av 5, så endast 5 energistrålar per dag kan utlösas.



1. FYRVÄGSRUMMET

ÖVERBLICK: Rummet är kvadratiskt (3 x 3 x 3 m) med vita marmorväggar. Rummet är helt tomt bortsett från den staty föreställande en demon som är placerad mitt i rummet. Statyn pekar på spelarnas ingångsdörr. En slät dörr av koppar är placerad mitt på varje vägg.
DOLDA TING: Statyn är vridbar, och öppnar den dörr den är vänd mot.
SKATTER: Inga, statyn är i marmor och går inte att vrida för hand.
BESTAR: Inga.
SL: På andra sidan av dörrarna finns pentagram inlagda. Om någon drar med ett finger i det inristade pentagrammet vrids statyn med pekfingret mot den dörren som plötsligt går att öppna. Om spelaren försöker öppna dörren utan ovanstående procedur så åker hans karaktär på en 2:a gradens ENERGISTRÅLE. Endast 5 ENERGISTRÅLAR per dag kan dock utlösas efterson dörren endast har 5 Kraftpoäng.

2. SCHACKSALEN

ÖVERBLICK: En lång korridor (6 x 2 x 2 m) helt i vit marmor, förutom golvet som består av svarta och vita kvadrater (75 x 75 cm). Bortre änden av korridoren ger plats åt en dubbeldörr av metall med ett inlagt pentagram. Dörren fungerar som nr 13 på nivå ett.
DOLDA TING: Sex armborst är kamouflerade längs den östra väggen och två längs den västra. Om någon kliver med hela sin tyngd (mer än 50 kg) på en svart platta framför ett armborst så utlöses det. Det är (100-PSYx5)% chans att pilen träffar och gör 2T6 + 2 i skada.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Naturligtvis är det bara ett litet hål (5 cm i diameter) framför varje armbort. Det går alltså inte att komma åt själva armborstet.

3. CIRKELRUMMET

ÖVERBLICK: Ett cirkelrunt rum (4 m i diameter, 2 m högt) i djupsvart marmor. På golvet finns ett pentagram inristat i rött och mitt i pentagrammet står en flammande demon. Fyra dubbeldörrar (typ nr 1 på nivå två) med inlagda pentagram markerar de fyra väderstrecken.
DOLDA TING: Inget.
SKATTER: Inga.
BESTAR: KHAA – eldens demon. Khaa är i grunden mänsklig men med stora fladdrande vingar och lejonhuvud. Hela hans kropp är insvept i flammor.

KHAA – Demon		
STO-35 STY-25 INT-11 FYS-19 SMI-10 PSY-23		
Attack	%	Skada
Klor	60	2T6
Bett	40	2T10

Pansar: 2 poängs hud.
Förflyttning: 24 m/SR gående och 36 m/SR flygande. Färdigheter: Som i grundreglerna.
Spec: Khaa är immun mot besvärjelser och eld. Han är långsam (SMI 10) vilket gör att spelarna kanske kan utmanövrera honom. Låt spelarna därför slå sin SMIx5 för att se ifall de undkommer Khaas attacker.

När karaktärerna är inne i rummet kommer Khaa att tala till dem i tre rim. Om de lyckas svara rätt på alla tre får de passera. Misslyckas de med någon del försöker han äta upp dem. Rimmen lyder:

"Syskon vi båda
en mörk och en ljus
oss ingen skådar
ändå skuggar jag hus

Som Fader din sorg får gälla
glädjen min moder också
Lätt, ändå tung att fälla
Svidande het men fuktig ändå

Finns överallt, från norr till söder
förs över vida vatten
kan ej ätas, ändå herrarna göder
Var vaksam för katten!"

Om spelarna svarar "Natten", "Tåren" och "Guld" i tur och ordning låter Khaa dem passera. Annars ...

SL: Khaa kan bara dessa tre strofer och han tar dem om och om igen för alla nya inkräktare. De som lyckats lösa rimmen en gång behöver inte göra det fler gånger utan får passera fritt. Om du tycker att spelarna har enorma problem att lösa rimmen kan du låta EN spelare få slå under INTx5 för varje rim.

4. VATTENBASSÄNGEN

ÖVERBLICK: Ett tomt rum (2 x 3 x 10 m) direkt uthugget ur berget. Vid bortre änden av rummet finns det en metalldörr med pentagram (PSY = 5) på. Dörren fungerar som på den i Ett, nivå två. Väggarna är lodräta och erbjuder inget som helst greppfäste för klättring. Långt därnere (6 m) kluckar vatten.

DOLDA TING: Trycker man på övre delen av dörrkarmen glider en gångbräda ut från tröskeln över till andra sidan. Vattnet är iskallt och ingen kan överleva längre än två minuter i det.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Låt spelarna förklara var, vad och hur de söker, om de säger att de söker efter dolda ting.

5. RONDELLEN

ÖVERBLICK: Väggarna utgörs av blankpolerad sten. En och en halv meter längre fram roterar ett fyraväggars kors av marmor (diameter 2 m). Enda sättet att ta sig förbi verkar vara att gå in i rondellen. Väggarna roterar med 6 varv per minut.
DOLDA TING: Om någon går in i rondellen måste han/hon följa med runt. Det är (90-HOPPA) % risk att den som följer med rondellen faller ner i den tio meter djupa brunnen. Enda sättet att komma upp ur rondellen är med besvärjelserna TELEPORTERA eller LYFT.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Enda sättet att klara sig från att falla i brunnen är att gå i dess centrum ända tills rondellväggen är kant i kant med korridorväggen. Då finns det en trettio centimeters avsats att snabbt skutta förbi på innan väggen bakom har knuffat i karaktären.
Vägkrysset drivs av ett vattenhjul fem meter längre ner, där en strid ström rinner.

6. SKELETTFÄLLAN

ÖVERBLICK: En korridor (4 x 1 x 2 m) med blankpolerade stenväggar. Vid korridorens bortre ände finns en metalldörr (vanliga typen med pentagram och ENERGISTRÅLE om man inte drar med ett finger i pentagrammet).
DOLDA TING: Efter tre meter ligger en nästan osynlig tråd ca tio centimeter ovanför golvytan. Om karaktärerna går direkt fram till dörren är det (100-SMI)% chans att var och en nuddar tråden. Om de säger att de söker efter dolda ting så är deras chans att finna tråden reducerad med 25% (tråden är väldigt svår att upptäcka).
SKATTER: Inga.
BESTAR: Skulle någon nudda tråden så fälls två järngaller ned; ett framför och ett bakom karaktärerna. Därefter öppnas de båda dolda dörrarna och åtta skelett iklädda romerska togor tågar ut för att lära rollpersonerna lite skelett-vett.

Skelett 1

STO-10 STY-8 SMI-16 PSY-1

Vapen	%	Skada
Näve	80	T3+T6
Spark	75	2T6

Skelett 2

STO-9 STY-7 SMI-18 PSY-1

Vapen	%	Skada
Näve	85	1T8
Spark	80	1T6



Skelett 3

STO-2 STY-4 SMI-8 PSY-1

Vapen	%	Skada
Näve	70	T3+1
Spark	65	T6+3

Skelett 4

STO-4 STY-5 SMI-12 PSY-1

Vapen	%	Skada
Näve	75	2T3
Spark	60	1T3

Skelett 5

STO-6 STY-5 SMI-14 KRA-1

Vapen	%	Skada
Näve	60	T3+2
Spark	55	T6+T3

Skelett 6

STO-7 STY-7 SMI-15 PSY-1

Vapen	%	Skada
Näve	55	T3+1
Spark	60	T6+3

Skelett 7

STO-3 STY-4 SMI-15 PSY-1

Vapen	%	Skada
Näve	70	2T3
Spark	65	T6+T3

Skelett 8

STO-4 STY-5 SMI-14 PSY-1

Vapen	%	Skada
Näve	80	2T3
Spark	70	2T6

Alla skeletten har 1 poängs tyg i form av romerska togor och har inga som helst färdigheter.

SL: Järngallren går att lyfta upp men det är mycket svårt (Svårighetsvärde 30). De är till för att hindra en eventuell flykt undan skeletten. Tänk på att det är mycket svårt (nästan omöjligt) att slåss med vapen i en korridor som inte är bredare än en meter.

7. BIBLIOTEKET

ÖVERBLICK: Ett stort avlångt rum med halvcirkelformade kortväggar (10 x 4 x 3 m). Väggarna är av putsad sten. I rummet finns bokhyllor fyllda med böcker.
DOLDA TING: Böckerna behandlar allt om ädla stenar, metaller och andra ämnen. Dessutom finns här böcker om elementär magi, matematik, filosofi, metallurgi, gruvdrift, främmande språk (4 st), botanik samt psykologi. För varje dag som någon tillbringar här inne med att studera ett speciellt ämne så ökas dennes förmåga med 5% (även besvärjelser) i det ämnet (med som mest +15%, dvs efter tre dagar). Dessutom finns i södra väggen en dold dörr.
SKATTER: Inga förutom böckerna.
BESTAR: Inga.
SL: Om du inte vill att karaktärerna ska kunna lära sig någonting genom att bara läsa så kan du låta böckerna vara skrivna på något, för dem, okänt språk.

8. SVARTA RUMMET

ÖVERBLICK: (4 x 2,5 x 2,5 m). Ett rum i helt svart sten. En stenhylla med fyra stora böcker täcker väggarna.
DOLDA TING: Skriften i böckerna är skyddade mot ovälkomna läsare på så sätt att en 1:a gradens ANTIMAGI måste kastas på dem innan man börjar läsa, annars utlöses en 5:e gradens BLIXT. Även om någon skulle lyckas öppna en bok så är skriften skyddad: den synes vara oläslig såvida läsaren inte kastar en 5:e gradens VARSEBLIVNING och därefter en 2:a gradens LJUS. Böckerna är helt svarta med ett pentagram i guld inlagt på utsidan. De är värda ca 25 guldmynt st, även utan text, men för en magiker är de ovärderliga. Den som tillbringar en vecka med att studera en bok lär sig någon av dessa besvärjelser: FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR (Eld, Vatten, Luft och Jord) med 50% förmåga.

9. KORSNINGSFÄLLAN

ÖVERBLICK: En korridor (5 x 1 x 2 m) med putsade stenväggar. Efter ca två meter delar sig korridoren i en fyrvägskorsning.
DOLDA TING: Två korslagda trådar spända på en decimeters höjd är kopplade till tre armborst som är dolda i väggarna. Det är (100- PSYx5) % chans att någon som inte sett trådarna nuddar dem. Då utlöses de tre armborsten: Träffchans: (95-SMI)%, Skada: 2T6 + 2. Om någon försöker leta efter dolda ting så är chansen reducerad med 15% på grund av trådarnas kamoflage.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Inget speciellt.

10. SPEGELVÄGGEN

ÖVERBLICK: En stor (4 x 2 m) spegel är placerad mot den södra väggen.

DOLDA TING: Spegeln sitter i direktkontakt med väggen och döljer på så sätt den dolda dörren där bakom. Spegeln är magisk, och alla som tittar in i den (100-PSY) % chans om man inte sagt till att man aktar sig för att se in i den) förlorar 2T4 i PSY. Om någon får lägre PSY än 0 så dör han/hon, annars så är förlusten av PSY inte permanent utan man får igen all förlorad PSY efter ett dygn. Spegeln använder all upptagen PSY till att skicka en ENERGISTRÅLE mot den som har tittat in i spegeln. Spegeln har 50% förmåga med besvärjelsen och kan endast skicka 1:a gradens besvärjelser. Spegeln skickar ENERGISTRÅLAR ända till dess PSY är slut.
SKATTER: Inga, men bakom spegeln och den dolda dörren finns det mesta av Siths skatter.
BESTAR: Inga.
SL: Om spelarna verkligen klumpar sig här så kan det bli riktigt farligt. Du kan göra det lite enklare genom att låta spegeln gå sönder så fort någon bara nuddar den.

11. SKATTKAMMAREN

ÖVERBLICK: En kub (8 x 8 x 8 m) uthuggen direkt ur berget. En gångbräda (4 x 0,5 m) leder ut till en cirkelrund plattform (2 m i diameter) på vilken det ligger mynt, ädla stenar, ringar, olika vapen m m. Fyra meter upp vilar tre stora stenblock (2 m i diameter) på en påle. Fyra meter ner finns vatten. Det är mörkt och olycksbådande.
FINNA DOLDA TING: Gångbrädan är gillrad att ge vika om mer än 50 kg belastar den. Den är i sin tur kopplad till stenblocken som kommer att falla ned på skatten om gångbrädan ger vika. I så fall försvinner hela anordningen ner i det bottenlösa hålet. Om en rollperson ger sig ut på gångbrädan kan han klara sig tillbaka med ett hoppkast.
SKATTER: På plattformen ligger högar av mynt och ädla stenar tillsammans med gyllene ringar och dolkar. Här ligger dessutom ett svart magiskt svärd. Dödsbringaren. Skatter: 5000 silvermynt, 300 guldmynt, 55 små klara stenar (värda ca 500 kopparmynt st); 14 blå stenar (värda ca 25 silvermynt st), 102 gröna stenar (värda ca 15 silvermynt st), 2 stora röda stenar (värda ca 100 silvermynt st), 36 gula stenar (värda ca 10 silvermynt st), 18 ringar med infattade stenar (varierande värde: 3T6 guldmynt st), samt ett magiskt svärd: Dödsbringaren.
magiskt svärd: Dödsbringaren.

Dödsbringaren är ett stort slagsvärd med djupsvart klinga, på vilken det är runor ingraverade. Kan man tyda runorna så har man de magiska orden som utgör besvärjelsen i svärdet (detta sker lämpligen genom att låta någon magiker lägga en SYN på svärdet eller att en lärd tyder skriften). Genom att utropa de magiska orden kallar man på 4 st Salamandrar, alla 1:a graden. Dessa kommer att lyda svärdets mästare under 15 min, och därefter återvända till sitt plan.

"Eldens elementarer,
jag kallar nu,
Salamandrar,
här och nu!"

Svärdet har 45 i BV och gör 2T8+4 i skada, all beroende på det förstklassiga stål som klingan utgörs av. Salamandrarna kan endast kallas en gång per dag.
SL: Lägg märke till att fällan inte utlöses om man tar sig till och från plattformen utan att tynga ner den. Skatterna får du givetvis modifiera vid behov, ett utmärkt ställe att stoppa in egna magiska prylar t ex.

12. VAKTRUM

ÖVERBLICK: En korridor (6 x 1,5 x 2 m) med naturliga stenväggar. I nischerna står det fyra skelett beväpnade med tvåhandsspjut, alla har de kedjebrynjor. I bortre änden av korridoren finns en trädörr.
DOLDA TING: Skeletten anfaller genast om den som passerar inte uttalar de magiska orden "Skelett, Skelett på väggen där, stanna kvar där ni är". Denna ramsa finns på Verkons medaljong (se Tornet på markytan) och om någon i gruppen bär denna medaljong på sig så anfaller inte skeletten honom.

SKELETT 1
STO-5 STY-4 SMI-13 PSY-1

Vapen	%	Skada
2H-spjut	65	T10+1

SKELETT 2
STO-4 STY-5 SMI-14 PSY-1

Vapen	%	Skada
2H-spjut	60	T10+1

SKELETT 3
STO-4 STY-4 SMI-15 PSY-1

Vapen	%	Skada
2H-spjut	75	T10+1

SKELETT 4
STO-4 STY-3 SMI-15 PSY-1

Vapen	%	Skada
2H-spjut	75	T10+1

Gemensamt: Pansar: 5 poängs Fjällpansar.
SL: Inget speciellt.

13. CELLERNA

ÖVERBLICK: En korridor (7 x 1,5 x 2 m) med naturliga stenväggar delar sig vid bortre änden. Fyra dörrar, två på varje sida, är placerade längs korridorens väggar med ca 2 meters mellanrum. Dörrarna är av trä.
DOLDA TING: De andra två dörrarna syns inte förrän karaktärerna gått fram en bit emot dem. Alla dörrarna är låsta med stora tjocka hänglås (tål 30 skadepoäng st).
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Inget speciellt.

13. a–e OFFERCELLERNA

ÖVERBLICK: Alla rum utom a har måtten 2 x 1 x 1,5 m, a har måtten 3 x 1 x 1,5 m. De är direkt uthuggna ur berget och innehåller ingenting.
DOLDA TING: Endast i d, där ligger tre kopparmynt inlindade i ett litet knyte.
SKATTER: 3 kopparmynt (i rum d).
BESTAR: Inga.
SL: Dessa rum användes av Sith och hans föregångare till att inhysa de människor, alver, dvärgar m fl, innan de skulle offras vid olika magiska riter.

14. PRINSENS CELL

ÖVERBLICK: Ett kallt tomt rum (3 x 1 x 2 m) med våta stenväggar.
DOLDA TING: De båda dolda dörrarna. Den västra leder in till ett tomt gömställe, den östra däremot innehåller en pergamentsrulle med svårläslig skrift: "Jag, prins Emrys, sitter här fången, för att offras av Sith och hans medhjälpare till Akrae. Finner någon denna skrift så ber jag denne uppfylla min sista önskan: min syster Tuviol sitter fängslad i någon annan av alla dessa celler, låt hennes älskade, Cadal, veta hennes belägenhet. Han är en mäktig krigare, och ägare till ett fasansfullt svärd. Sök honom i hans hem i Norborg."
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Detta brev skrevs för trettio år sedan, och det kom aldrig till nytta.

15. VAKTRUM

ÖVERBLICK: Se rum nr 12.
DOLDA TING: Se rum nr 12.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Gemensamt: Pansar: 5 poängs Fjällpansar.

SKELETT 1
STO-2 STY-3 SMI-15 PSY-1

Vapen	%	Skada
2H-spjut	65	T10 + 1

SKELETT 2
STO-8 STY-7 SMI-17 PSY-1

Vapen	%	Skada
2H-spjut	70	T10 + 1

SKELETT 3
STO-6 STY-6 SMI-13 PSY-2

Vapen	%	Skada
2H-spjut	60	T10 + 1

SKELETT 4
STO-4 STY-6 SMI-12 PSY-1

Vapen	%	Skada
2H-spjut	55	T10 + 1

SL: Inget speciellt.

16. CELLKORRIDOREN

ÖVERBLICK: En lång korridor (7 x 1,5 x 2 m) med skrovliga väggar. Den böjer av åt söder vid bortre änden. Fyra dörrar, två på varje sida, är placerade med 2 meters lucka längs korridorens väggar. De övriga tre dörrarna kan man inte se förrän man gått fram en bit. Alla dörrarna är gjorda i trä och stora tunga hänglås ser till att ingen obehörig kan ta sig in (låsen tål 30 skadepoäng var).
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Inget speciellt.

16. a–g OFFERCELLERNA

ÖVERBLICK: Alla rummen är uthuggna ur berget med skrovliga väggar och har måtten 2 x 1 x 2 m, förutom rum c vilket har en total längd av 4 meter. Inget av rummen innehåller något intressant. I rum g, där prinsessan Tuviol satt finns en skrift av levrat blod på norra väggen:

> "Jag kommer alltid att älska dig Cadal,
> låt våra själar mötas i paradiset.
> TUVIOL"

SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Inget speciellt.

17. STATYETTRUMMET

ÖVERBLICK: Ett kvadratiskt (2 x 2 x 2 m) rum i vit marmor med en metalldörr, utan pentagram på, i södra väggen. I nordvästra hörnet står en ca 1 m hög staty föreställande en demon.
DOLDA TING: Demonens ögon utgörs av två stora röda rubiner (värda ca 25 silverpenningar st om någon lyckas peta loss dem: SMI x 2% chans att få loss dem utan att de går sönder). Trycker man in den högra rubinen så öppnar sig den dolda dörren (vilken leder in i ett litet rum med en trappa som skulle leda upp till markytan), den vänstra rubinen öppnar vägen till metalldörren.
SKATTER: Rubinerna ovan (värda ca 25 sm st).
BESTAR: Inga.
SL: Trappan hann Sith aldrig göra färdig, den var tänkt som en flyktväg och utgång från hans underjordiska hem.

18. SITHS KÖK

ÖVERBLICK: Ett rum (3 x 3 x 2 m) i grå marmor. En vidrig stank slår emot äventyrarna. I sydöstra hörnet leder en trappa upp till nästa rum (se rum nr 19) och en blå gobe-

läng hänger för ingången till Siths sovgemak (se rum nr 20). I mitten av rummet står ett bord med tre stolar runt, och längs västra väggen står en bänk, belamrad med en massa husgeråd, och gammal ruttnande disk.
DOLDA TING: -10. I två säckar under bänken finns mögligt bröd, gammal ost, surt vin, ruttet kött samt en del torkade grönsaker. Dessutom finns här en flaska olivolja och en liten oljelykta.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Inget.

19. MYSRUMMET

ÖVERBLICK: Ett rum (4 x 3 x 2 m) i röd sten. I sydvästra och sydöstra hörnet står två sköna fåtöljer. I mitten av rummet står ett cirkelrunt träbord på vilket det står en guldstaty. På väggen hänger mattor med mycket vackra motiv och mönster.
DOLDA TING: +10. Guldstatyn föreställer en demon och är proppad med ädla stenar och pärlor. Fyra av trappstegen i trappan är flyttbara. Där inunder leder en trång gång (75 x 1 x 1 m), upp till en gammal ihålig ek.
SKATTER: Guldstatyn med ädelstenar är värd ca 200 Guldmynt och de fyra mattorna ca 50 silvermynt styck.
BESTAR: Inga.
SL: Slå lite med tärningarna.

20. SOVRUMMET

ÖVERBLICK: Ett kalt rum (3 x 3 x 2 m) med tre mattor hängande längs de tre väggarna. En bädd står vid östra väggen.
DOLDA TING: Inga.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Inget speciellt.

21. VERKONS KAMMARE

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum (4 x 2 x 2 m) i grå marmor. Vid västra väggen står ett litet nattduksbord med en oljelykta på. Norra väggen upptas av en bädd. En svart gobeläng hänger för ingången, i södra väggen, till rum nr 22.
DOLDA TING: Under bädden ligger ett litet skrin. Det innehåller 200 små röda ädelstenar. Det är inte låst.
SKATTER: De 200 rubinerna är värda ca 5 silvermynt styck.
BESTAR: Inga.
SL: Verkon var Siths närmaste anhängare och lärling. Han och Sith omkom då de försökte kalla ned Lucifer.

22. FÖRVARINGSUTRYMME

ÖVERBLICK: Ett litet kvadratiskt (2 x 2 x 2 m) rum i svart marmor. Helt tomt förutom den kista som står i mitten av rummet.
DOLDA TING: Kistan är låst (svårighetsgrad 13). Den innehåller kläder, skor, bältknivar (2 st), filtar m m.
SKATTER: Inga.
BESTAR: Inga.
SL: Beskriv rummet med lite egna detaljer så att spelarna verkligen tror att kistan innehåller något intressant.

Är äventyret slut nu

Naturligtvis inte. Mycket återstår att göra. Först måste de ta sig hem igen, och det är inte världens lättaste sak om man har händerna fulla av mynt, ädla stenar och dylikt. Dessutom kanske de råkar på ett annat gäng äventyrare som vill vara med och dela (eller ha allt)? Det kan bli en jakt på liv och död. Hälften av äventyrarna kanske är allvarligt sårade och behöver kunnig vård inom en snar framtid för att inte gå hädan? Som du ser har ni massor av möjligheter framför er.

LYCKA TILL!

Utkante

INFORMATION FÖR SPELLEDAREN

För att på bästa sätt kunna använda den här byn måste du som SL göra vissa saker. Det första bör vara att du läser igenom hela beskrivningen en gång för att få en överblick. Om du vill att dina spelare skall ha vuxit upp i byn bör de ge dem information om den. Låter du däremot spelarna komma till byn ska du låta dem ta reda på byns förhållanden själva. Vi har lämnat hus 13 till 18 obebodda ifall spelarkaraktärerna har vuxit upp där, i vilket fall spelarna bör skriva ner bakgrundshistorier och släktförhållanden.

Kom ihåg att det är SL som har det största ansvaret för att ni ska ha roligt. Du får räkna med att agera lite av enmansteater när ni spelar. Försök spela invånare och varelser i din värld olika så kommer du finna att spelarna hela tiden är uppmärksamma på vad du har att säga.

Om du vill lägga till extra detaljer till äventyret så är du givetvis fri att göra det. Det kan vara en sån sak som hur en viss person går klädd, hans vanor, vad och vem han tycker om eller var hans tillgångar ligger gömda etc. Mycket av allt detta kan du givetvis improvisera under spelets gång men det är alltid bra att vara förberedd.

UTKANTE

Här, i mitten av en stor skog invid en liten å, lever och bor femtio glada människor som

inget önskar hellre än att få bruka sin jord i fred. Man lever avskilt från civilisationen; närmaste by ligger nämligen tre dagsmarscher härifrån och söderut ligger stora outforskade områden. Följer man ån medströms i fyra dagar når man det kalla Nordhavet.

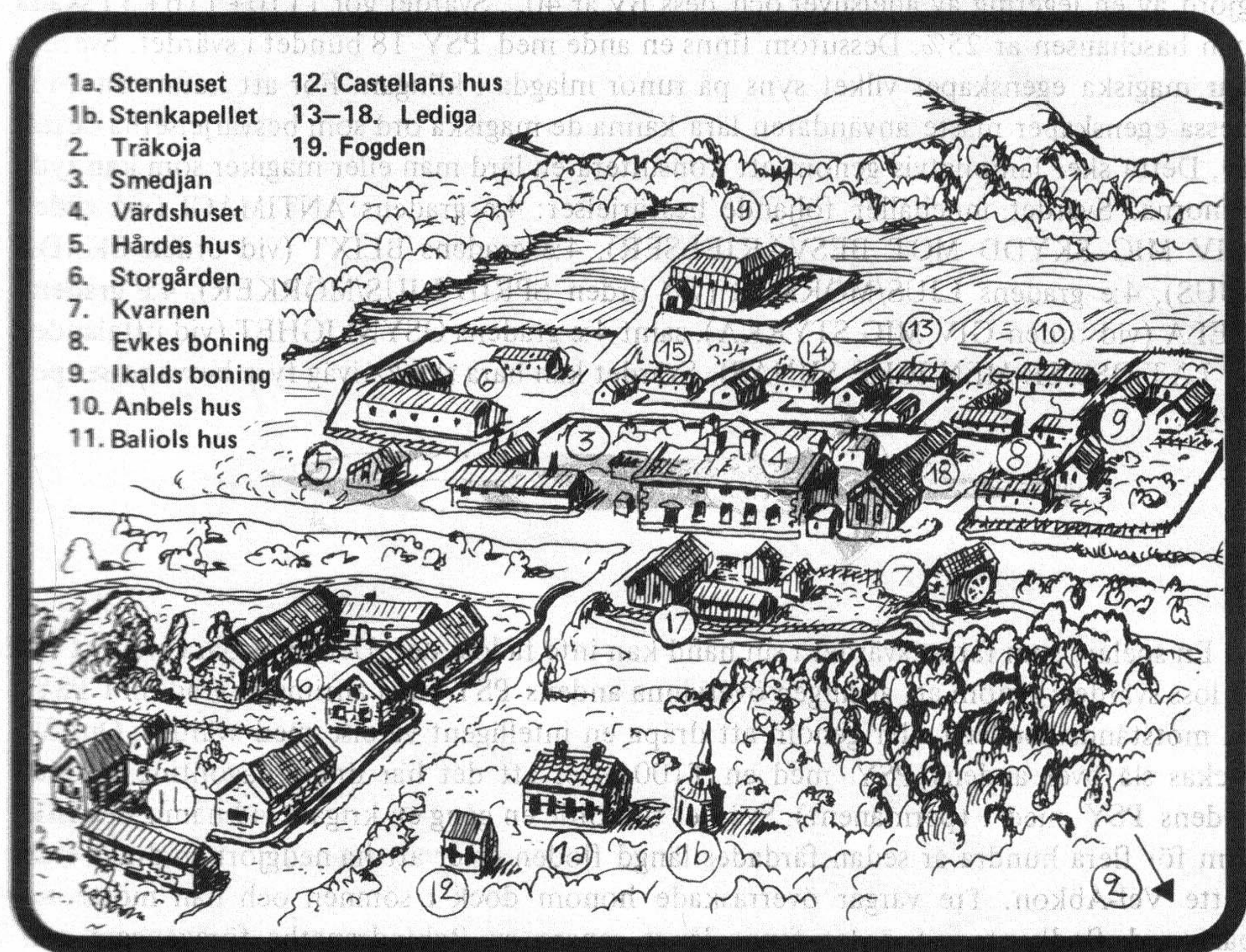
De dagligvaror som behövs, t ex livsmedel och kläder, produceras av innevånarna själva. Likaså med de flesta redskap, förutom metalldelarna som dvärgarna levererar från Malmbergen i söder.

Skogen som byn är omgiven av består huvudsakligen av barrträd med tät och snårig undervegetation. Här finns ett rikt djurliv (som utgörs av rävar, rådjur, hjortar, älgar, harar m fl) och det farligaste rovdjuret i trakten är vargen.

Året består av tre vintermånader med djup snö, två vårmånader, fem sommarmånader med gula fält och två höstmånader med mycket regn.

I byn finns det en stark känsla av gemenskap. Det är sällan man hör någon säga nej om en granne ber om hjälp. Alla hjälper alla och de flesta är nöjda med livet. De är däremot reserverade mot främlingar och hatar svartalfer.

En gång i kvartalet kommer tre dvärgar på besök till Utkante; Badinor, Okald och Throin. Dessa tre dvärgar och deras ponny Gusten står för hela Utkantes och grannbyns behov av metall. De har en lång färd att tillryggalägga; ända nerifrån Malmbergen till Utkantes grannby i norr. Normalt tar sträckan sju veckor att vandra fram och tillbaka. Det är från dessa dvärgar byborna i Utkante får information om omvärlden.



1a. STENHUSET

Här bor Rabindranath eller "Den helige mannen". Rabindranath är en 56-årig präst med grått skägg och hår. Rabindranath får genom drömmar och syner veta vad som kommer att ske i framtiden. Detta sker oftast så att han upplever en händelse i en dröm som han sedan kommer att ställas inför i verkliga livet. Han kan inte styra sina drömmar utan de kommer när hans gud skickar dem till honom. Det är gudens vilja att Rabindranath vakar över det svärd som ligger i graven under det lilla stenkapellet.

Själva stenhuset är enkelt inrett med två britsar, ett bord med tre stolar, två skåp med vardagliga ting. Dessutom finns en öppen eldstad.

1b. STENKAPELLET

Stenbyggnaden har ingen annan ingång än den järnförstärkta ekdörren (STY25) som bara Rabindranath har nyckel till. Innanför ekdörren finner man en cirkelrund stenhög (1 m diameter) och runt den tillstampad jord. Det är fuktigt och kallt och nästan omedelbart efter intrånget faller en skugga över inkräktarens hjärta...

För att kunna gå in i kapellet måste en spelare slå under eller lika med sin PSY med en T20. Om man gräver upp hela golvet eller lyckas med en VARSEBLIVNING (efter magi eller vapen) så finner man ett svärd ca 1 m under golvet. Svärdet kallas DRAKDÖDAREN och är ett stort slagsvärd smitt för mycket länge sedan av alver. Klingan är gjord av en legering av ädelsilver och dess BV är 40. . Svärdet gör 1T10+1T6+3 i skada och baschansen är 25%. Dessutom finns en ande med PSY 18 bundet i svärdet. Svärdet har magiska egenskaper vilket syns på runor inlagda i klingan. För att kunna använda dessa egenskaper måste användaren lära känna de magiska ord som besvärjelserna består av. Detta sker lämpligtvis genom att konsultera en lärd man eller magiker som kan tyda runorna. Svärdet innehåller följande besvärjelser: 4:e gradens ANTIMAGI (vid orden GIV MIG SKYDD MOT BESVÄRJELSER), 4:e gradens BLIXT (vid orden SKÅDA LJUS), 4:e gradens LJUS/MÖRKER (vid orden SPRID LJUS/MÖRKER), 4:e gradens HELA (vid orden GIV MIG STYRKA), samt 4:e gradens OSYNLIGHET (vid uttalandet av LÅT OSS SE MEN ICKE SYNAS). Svärdet kan bara skicka iväg fyra besvärjelser per dygn.



En spelare som fattat svärdet i sin hand kan inte få loss det. Det finns bara två sätt att få loss svärdet: genom att antingen övervinna andens PSY med antimagi (grad mot PSY på motståndstabellen) eller genom att dräpa en intelligent varelse med svärdet. Om SL lyckas slå över andens PSY med en T100 efter att det har dräpt någonting så ökar andens PSY med 1 (permanent). Svärdet tillhörde en gång en krigare vid namn Bestistal som för flera hundra år sedan färdades längd floden efter att ha nedgjort en drake som hette Vel-Abkon. Tre vargar överraskade honom dock i sömnen och han mötte sin bane vid flodkanten. Svärdet fanns långt senare av Rabindranaths föregångare och

mästare Enrothon som begravde resterna av Bestistal med svärdet. Senare uppförde Rabindranath stenkapellet.

Om någon försöker bryta sig in i det lilla stenkapellet blir Rabindranath mycket arg. Annars är han trevlig och de flesta finner honom lätt att umgås med. De enda tillgångar han har är de 12 silvermynt och 14 kopparmynt som finns i hans börs.

2. TRÄKOJA

Mifalodor eller "Eremiten" bor här helt ensam i sin träkoja. Mifalodor är en 76-årig alkemist som lever avskilt från resten av byinvånarna, för att få vara ifred när han framställer magiska brygder. Han är ytterst liten (140 cm i strumplästen) och benig, hans nästan kala hjässa skiner som en blankpolerad mässingsskål. Han är vresig mot besökare. Folk ser honom egentligen bara när han, en gång varje månad, kommer ner från kullen i skogen för att köpa mat och andra förnödenheter. Han äger inga pengar men han brukar byta till sig livsmedel mot olika brygder som läkande extrat, helande salvor och andra botande medel.

Träkojan består av resta störar klädda med djurhudar. Den är cirka 4 meter i diamter. När man väl tagit sig förbi den svarta kohud som hänger i dörröppningen, befinner man sig framför en öppen eldstad över vilken det hänger en gryta (vanligtvis fylld med en kokande vätska som sprider en inte alltför angenäm doft). Från öppningen i taket hänger trådar ned med olika torkade saker som växtdelar, blad, örter, råttskinn, fladdermusvingar m m.

Här inne är Mifalodor vanligtvis. Han brukar sitta och röra i sin gryta. I sydöstra delen ligger det en hög om cirka tjugo flaskor med olikfärgade substanser. Mifalodor kan tänka sig att byta några av dessa mot livsmedel eller någon annan viktig vara. De brygder han har är: Helande Elixir (fungerar som en 1:a gradens HELA per drucken dos, en flaska rymmer vanligtvis tre doser), Osynlighetsvatten (fungerar som en 1:a gradens OSYNLIGHET per drucken dos), Förminskningsvätska (fungerar som en 1:a gradens MINSKA per drucken dos), Förstoringsvatten (fungerar som en 1:a gradens ÖKA per drucken dos), Skyddsdryck (fungerar som en 1:a grandes ANTIMAGI per drucken dos), Härskarextrakt (fungerar som en 1:a gradens KONTROLL per drucken dos). Chansen att en magisk brygd ska fungera är lika stor som magikern hade när han framställde den.

3. SMEDJAN

Vagn och hans son Jore är de enda hantverkarna i byn. Det är de som lagar alla redskap och vapen som går sönder. Dessutom smider Vagn egna svärd och andra vapen, så här kan man köpa alla vapen till dubbla normala priset (det dyrare priset eftersom metallen transporteras långa sträckor). Rustningar och sköldar kan även de införskaffas till dubbla marknadspriser.

Dessutom arbetar Vagn som byns hovslagare när han inte sköter sina åkrar. Hans fru heter Belinda och är 39 år men fortfarande en skönhet. Deras dotter är Elusia och byns vackraste jungfru. Sonen Jore är 18 år och den som hjälper Vagn i smedjan. Han idoliserar Hårde och härmar honom när ingen ser på.

Vagn själv är en 45-årig krigare som dragit sig tillbaka. Han har jättelik bröstkorg och breda axlar. Han har börjat bli kutryggig av ålder och allt arbete i smedjan. Vagn älskar jakt och det är inte sällan man ser honom ge sig av ut i skogen med sin son Jore, Hårde och Warge samt Warges son Biorn.

Vagn är ganska tillbakadragen och vill inte lämna familjen för att ge sig ut på äventyr Jore däremot kan mycket väl tänkas följa med.

4. TRE HJORTAR

Byns enda motsvarighet till ett värdshus. Dessutom kan man i en bod i ena änden av huset köpa alla varor som finns i Drakar & Demoner förutom vapen och rustningar. Detta värdshus drivs av två före detta fredslösa; Bryte och Ulvar. Bryte är den störste av de två och det är han som vanligtvis står i boden. Han har ljust hår och flickorna i byn är svaga för honom och hans ärliga blå ögon trots att han är 44 år fyllda.

Ulvar är en lång mager och kutryggig själ med mörk uppsyn och kvicka fingrar. Det är Ulvar som sköter inköpen och tänkandet i firman.

Värdshusets rum kostar 2 silverpenningar för en natt. Om någon rik person eller någon med ett mycket värdefullt föremål hyr ett rum så kan Ulvar tänkas vilja pröva sina flinka fingrar. Ulvar och Bryte har dubbelnycklar till de bägge rummen och har dessutom sett till att de inte kan reglas från insidan (även om den hyrande gästen tror så). De kommer inte att mörda gästen om de inte känner sig säkra på att undgå upptäckt.

5. HÅRDES HUS

Hårde är 36 år och före detta krigare. Oftast ser man honom inte alls eftersom han tillbringar sin mesta tid i skogen på jakt efter vilt. Han är en god jägare och det största älghuvud som någonsin setts i de här trakterna hänger ovanför hans dörrpost. Han är god vän med Vagn och Warge.

Bostaden är enkel men gemytlig. En säng, ett bord med fyra stolar och två skåp är det enda möblemanget. Tre djurhuvuden och en björnfäll pryder golvet och väggarna.

Hårde är ständigt äventyrslysten och följer gärna med på något intressant äventyr om det innebär faror, strid och stora skatter. Han brukar klara sig ur de flesta situationer och har haft stor hjälp av sin magiska alvbåge; en båge som han fick av en alv (kvinnlig) vid namn Fingolin som tack för att han räddade henne ur en grupp svartalfers våld för många år sen.

Eftersom bågen är gjord av en alv så är den överlägsen en vanlig båge. Den tål 20 SP, baschansen är 50% och skadan den gör är 1T6 + 1 + 1T4. Hårde är garvad och hans gråsprängda hår skänker tillsammans med de buskiga ögonbrynen en känsla av pålitlighet hos åskådaren. (För Hårdes grundegenskaper och färdigheter, se äventyrets början).

6. STORGÅRDEN

6 kor, 1 kalv, 1 tjur, 12 höns, 5 får, 3 suggor, 1 galt och 1 tupp bor tillsammans med mor Luvia, far Warge och barnen Biorn, Vagnhild, Rosiall samt hundarna Bitske och Gråpäls i byns största gård.

Warge är en reslig 50-årig tillbakadragen krigare med tjockt brunt hår.

Hans son Biorn är en äventyrslysten 16-åring. Luvia är en präktig och rundlagd kvinna med guldblont hår. Storasyster Vagnhild ser ut som mamma gjorde i yngre dagar medan Rosiall har smaragdgröna ögon och eldrött hår.

Själva bostadsutrymmet ligger i sydvästra delen av storhuset, resten tillhör djuren. Höns och grisar samsas om nordhuset mitt emot storhuset. Storhuset är trevligt inrett med en stor öppen spis där en brasa alltid sprakar om vinterkvällarna, ett stort bord med sex stolar.

Bitske och Gråpäls är gårdens vakthundar. Bitske är den mindre av de båda men också den mest aggressive. Han biter först och frågar sen. Gråpäls däremot behöver aldrig använda sig av sina gaddar ty de ser tillräckligt skrämmande ut för att hålla vem som helst borta.

Faktum är att förutom Biorn kan Vagnhild tänkas följa med på ett äventyr.

7. KVARNEN

Mjölnaren Fyndve är den man går till för att mala sin säd. Han är i 40-årsåldern och hyfsat stark. Hans fru heter Velinda och är lika gammal som Fyndve. De har inga barn.

8. EVKES GÅRD

Här bor 30-åriga Evke tillsammans med sin 27-åriga hustru Yvalinda och deras två barn; 9-åriga Likvold och 6-åriga Syvina. De är som folk är mest; ett mediokert liv.

9. IKALDS GÅRD

"Boltar kommer!" brukar barnen skrika åt varandra som varning när Boltar kommer ut för att leka. Boltar är de andra barnens skräck här i Utkante. Däremot är hans föräldrar troligen de frommaste föräldrar som finns; Ikald 34 år och 35-åriga Ävyn, hans hustru.

10. ANBELS GÅRD

37-åriga Anbel, 36-åriga Lycinda och deras barn: Gryntal (17), Elfina (14), Dykal (13), Ciorina (11), Juvald (9) samt Ura (4).

11. BALIOLS GÅRD

I denna familj finns endast flickor förutom 39-årige Baliol. Juvianda, hans jämnåriga hustru och Loviola (19), Aryin (17), Dryvina (15), Ullvianda (14), samt Smyrna (12) är de övriga invånarna. Baliol är mycket bestämd i fråga om vem flickorna tillbringar sin lediga tid tillsammans med. Förståeligt nog är detta huset alla unga pojkar brukar samlas runt efter dagens slit.

12. CASTELLANS HUS

Castellan har definitivt sett sina bästa dagar. Nu, som 80-åring går han omkring i byn stödd på sin krokiga käpp och lär barnen veta hut. Han lever helt ensam i sin stuga och det är mycket, mycket sällan någon kommer på besök till honom.

13–18. LEDIGA GÅRDAR

Dom kan befolkas av dig eller vara tomma.

19. FOGDEN

Fogden är myndigheternas representant. Honom är man respektfull mot.

Appendix, karaktärer i Utkante

De personer som står här återfinns i kronologisk ordning i husbeskrivningarna.



RABINDRANATH

STY-12 FYS-15 STO-12 INT-16 PSY-20 SMI-13 KAR-15

Färdigheter: Lyssna 65%, Finna Dolda Ting 70%, Gömma Sig 70%, Första Hjälpen 90%, Smyga 70%, Rida 80%, Simma 70%, Värdesätta föremål 90%, 2 Främmande Språk 90%, Hela 80%, Blixt 60%, Avbild 80%, Kontrollera70%, Skingra 70%, Varseblivning 75%.

Vapen: Dolk 80%, Trästav 85%.

Bepansring: Tygrock (1p).



MIFALODOR

STY-8 FYS-9 STO-5 INT-18 PSY-18 SMI-10 PSY-9

Färdigheter: Värdesätta föremål 95%, Läsa och Skriva 100%, 1 Främmande språk 90%, Antimagi 95%, Blixt 90%, Försegla 90%, Avbild 95%, Kontrollera 90%, Ljus 90%, Hela 90%, Motståndskraft 80%, Osynlighet 95%, Skingra 90%, Skydd 75%, Syn 95%, Teleportera 90%, Vareblivning 90%, Förbanna Vapen 90%, Minska 95%.

Vapen: Dolk 70%, Trästav 80%, (Hans trollstav med PSY -20).

Bepansring: Tygrock (1p).



VAGN

STY-16 FYS-17 STO-15 INT-12 PSY-6 SMI-14 KAR-12

Färdigheter: Kast 75%, Första Hjälpen 90%, Rida 80%, Simma 80%.

Vapen: (+ 1T4 i skada) Bredsvärd 95%, Stridsyxa 95%, Båge 90%, Medelstor Sköld 100%.

Bepansring: Läder + Tyg (3p).



BRYTE

STY-14 FYS-15 STO-16 INT-10 PSY-7 SMI-16 KAR-14

Färdigheter: Hoppa 80%, Klättra 90%, Lyssna 90%, Finna Dolda Ting 90%, Gömma Sig 85%, Första Hjälpen 70%, Smyga 95%, Rida 80%, Simma 80%, Ficktjuv 85%, Öppna Lås 90%, Desarmera Fällor 90%.

Vapen: Dolk 90%, Kortsvärd 90%.

Bepansring: Läder + Tyg (3p).



ULVAR

STY-8 FYS-9 STO-14 INT-15 PSY-10 SMI-18 KAR-11

Färdigheter: Hoppa 90%, Klättra 90%, Lyssna 95%, Finna Dolda Ting 95%, Gömma Sig 90%, Första hjälpen 95%, Smyga 95%, Rida 80%, Simma 70%, Stjäla Föremål 90%, Dyrka upp lås 95%, Desarmera fällor 90%.

Vapen: Spark 75%, Dolk 95%, Kortsvärd 90%, Kastdolk 90%.

Bepansring: Läder + Tyg (3p).



WARGE

STY-14 FYS-15 STO-11 INT-13 PSY-9 SMI-13 KAR-14

Färdigheter: Finna Dolda Ting 70%, Första Hjälpen 80%, Rida 80%, Simma 70%,

Vapen: Bredsvärd 95%, Stridsklubba 90%, Dubbelyxa 90%, Medelstor Sköld 90%.

Bepansring: Läder + Tyg (3p).



BIORN

STY-13 FYS-16 STO-13 INT-10 PSY-8 SMI-15 KAR-11

Färdigheter: Klättra 60%, Gömma Sig 60%, Första Hjälpen 50%, Rida 70%, Simma 90%.

Vapen: Näve 45%, Dolk 40%, Bredsvärd 40%.

Bepansring: Läder + Tyg (3p).



VAGNHILD

STY-15 FYS-17 STO-14 INT-14 PSY-12 SMI-13 KAR-14

Färdigheter: Första Hjälpen 60%, Rida 70%, Simma 70%, Finna Dolda Ting 60%.

Vapen: Bredsvärd 45%, Näve 50%, Dolk 30%.

Bepansring: Tyg (1p).

BITSKE
STY-6 FYS-14 STO-7 INT-3 PSY-12 SMI-17 KAR-0
Färdigheter: Hoppa 80%, Lyssna 90%, Gömma Sig 70%, Smyga 70%.
Attack: Tass 60% 1T6, Bett 100% 2T6.
Bepansring: Päls (1p).

GRÅPÄLS
STY-8 FYS-10 STO-8 INT-5 PSY-20 SMI-15 KAR-0
Färdigheter: Hoppa 75%, Lyssna 95%, Gömma Sig 65%, Smyga 80%
Attack: Tass 70% 1T6+1, Bett 95% 2T6+2.
Bepansring: Päls (1p).



FOGDEN
STY-15 FYS-15 STO-16 INT-9 PSY-12 SMI-15 KAR-9
Färdigheter: Övertala 85%, Finna Dolda Ting 85%, Lyssna 55%, Spåra 75%, Rida 65%, Kontrollera 75%, Varseblivning 75%.
Vapen: Kortsvärd 95%, (+ hemma Medelstor sköld 65% Dubbelyxa 85%).
Bepansring: Fjällbrynja+Tyg (5p).



BADINOR
STY-15 FYS-14 STO-7 INT-13 PSY-14 SMI-12 KAR-13
Färdigheter: Finna Dolda Ting 60%, Gömma Sig, 50%, Klättra 50%, Desarmera Fälla 60%.
Vapen: Yxa 50%, Armborst 50%, Sköld 50%.
Bepansring: Ringbrynja (5p).



OKALD
STY-13 FYS-15 STO-7 INT-14 PSY-16 SMI-11 KAR-12
Färdigheter: som Badinor.
Vapen: som Badinor.
Bepansring: som Badinor.



THROIN
STY-18 FYS-15 STO-8 INT-11 PSY-12 SMI-15 KAR-10
Färdigheter: som Badinor.
Vapen: som Badinor + Dubbelyxa 90%
Bepansring: som Badinor.

Den legendomspunna sjön

Dimslöjor rycks undan vid en duell med magiska demoner, med en liten grupp dvärgar som enda vittnen. Så upptäcktes den tidigare okända ön och legenden om Dimön börjar rullas upp. En hjältesaga som berättats runt lägereldarna i århundraden. Låt nu dina rollpersoner utforska Dimöns labyrinter.

Häftet innehåller förutom fullständiga beskrivningar om Dimön dessutom en färdig by, Utkante, med utförliga texter om dess invånare.

Färdiggjorda tabeller för slumpmässiga möten avrundar paketet som är ett måste för alla spelledare!

***OBS! Det är inget egentligt spel.** Du måste ha tillgång till **Drakar och Demoner** för att ha glädje av äventyret.*

